



Collège de Rosemont.
6400 16e Avenue, Montréal, QC H1X 2S9

**TECHNIQUES DE DÉVELOPPEMENT DANS
UN ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE II**

420-B05-RO
2 - 3 -3

Projet intégrateur

Enseignant : TOUFIK BELLAL

1. Le jeu du pendu

Le « jeu du pendu » est un jeu dans lequel le joueur tente de deviner un mot préalablement déterminé en sélectionnant des lettres de l'alphabet. Un membre du corps est ajouté à l'image du pendu chaque fois qu'une mauvaise lettre est choisie. Le joueur doit trouver le mot avant que le bonhomme ne soit complété sans quoi il perd la partie.

Vous êtes prié(e) de consulter votre enseignant ou un autre étudiant si vous n'avez jamais joué au « jeu du pendu ». Plusieurs versions du jeu sont disponibles sur Internet. Une recherche sur Internet vous permettra d'obtenir des idées cependant, **VOUS NE DEVEZ EN AUCUN CAS COPIER** ce que vous aurez trouvé.

2. Les fonctionnalités du jeu :

L'écran d'accueil

Souhaitez la bienvenue à vos utilisateurs.

De l'écran d'accueil, il est possible de passer à :

- L'écran de préférence
- L'écran de jeu
- L'écran d'historique

L'écran de jeu

Voici les caractéristiques primaires du jeu :

- Un maximum de six membres (une tête, un corps, deux bras et deux jambes) peut être ajoutés au corps d'un joueur. Un membre est ajouté au « pendu » chaque fois que le joueur sélectionne une mauvaise lettre ;
- Les lettres sont représentées par une série de boutons. Il ne devrait pas être possible de sélectionner une même lettre plus d'une fois et toutes les occurrences de la lettre devraient être affichées au bon endroit si cette dernière est contenue dans le mot caché ;
- Un mot sera choisi au hasard parmi une liste d'au moins dix mots. Des étoiles (#) ou tout autre caractère approprié devront être utilisés pour afficher les lettres cachées à l'écran ;
- Un bouton contenant l'option « Débuter le jeu » devrait être proposé. Ce bouton peut faire redémarrer la partie à tout moment **après confirmation** de l'utilisateur.

De l'écran de jeu, il est possible de passer à :

- L'écran de préférence
- L'écran d'historique

L'écran d'historique

L'historique des parties jouées doit être accessible dans un écran à partir de l'écran d'accueil. Pour chaque partie jouée, en ordre chronologique, on doit pouvoir voir le mot joué, le niveau de difficulté et le temps de jeu.

À partir de l'écran d'historique, on peut accéder à l'écran d'accueil.

L'écran de préférences

L'écran de préférences permet de sélectionner :

- La langue de jeu (la langue des mots joués, et non la langue de l'interface)
- Le niveau de difficulté (facile, moyen ou difficile)

Ces sélections doivent être permanentes (elles seront les mêmes après que l'utilisateur aura fermé puis redémarré l'application).

À partir de l'écran de préférences, on peut accéder à l'écran dictionnaire.

L'écran dictionnaire

Permet d'obtenir la liste des mots disponibles dans le dictionnaire, pour la langue et le niveau de difficulté sélectionné.

Il doit être possible d'ajouter de nouveaux mots et d'en supprimer.

Les modifications doivent être permanentes.

À partir de l'écran dictionnaire, on peut accéder à l'écran d'accueil.

3. Procédure de remise

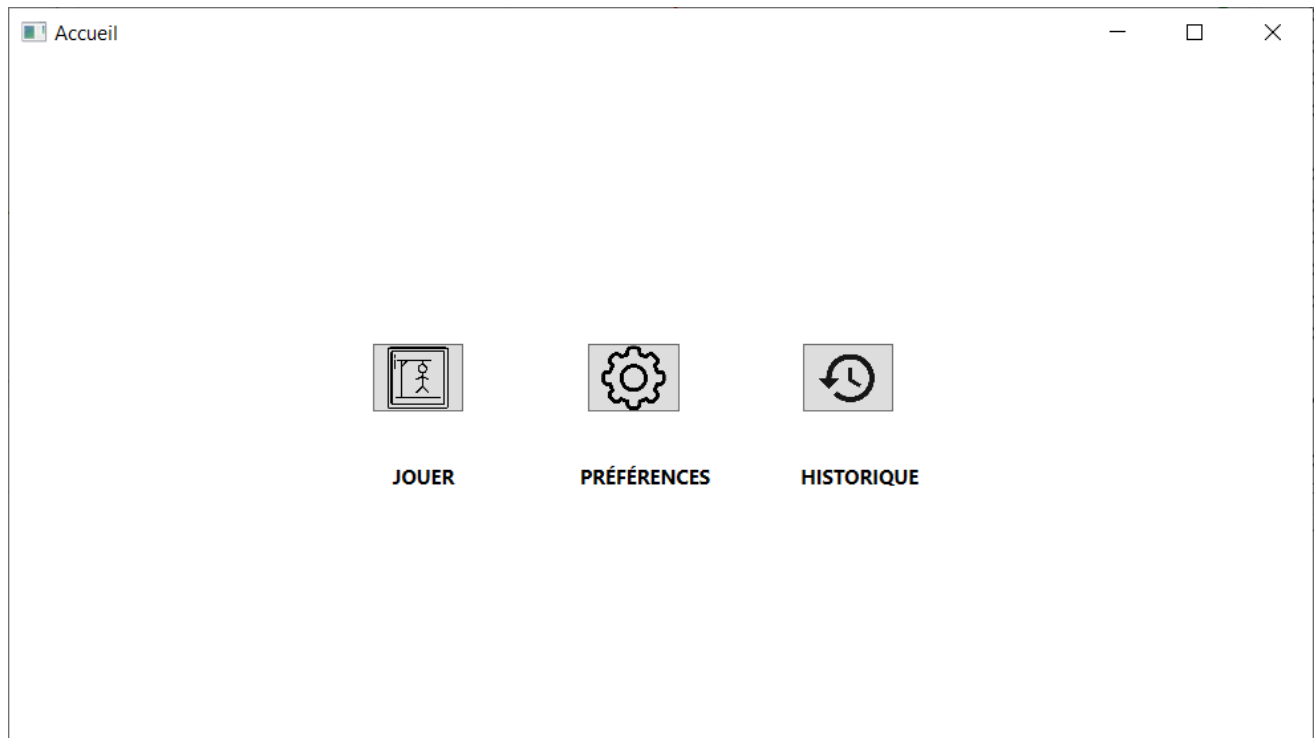
Sur Léa le projet et le script de la base de données.

4. Date de remise

Le dimanche **21 décembre 2023**

5. Exemples d'interfaces :

Voici des exemples d'interfaces à utiliser :



Preferences

Langue

Français

Anglais

D

DICTIONNAIRE

ENREGISTRER

Niveau de jeu

Facile

Moyen

Defficile

Dictionnaire

Ajouter Mot

Mot:

Langue:

Français

Niveau:

Facile

AJOUTER

Mot	
Dog	
Cat	
bird	
food	
snow	

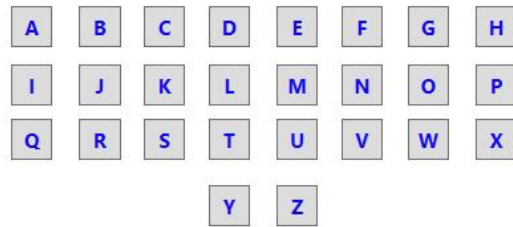
SUPPRIMER

ACCUEIL



Score: 0

Trouver ce Mot: ####



Débuter le jeu



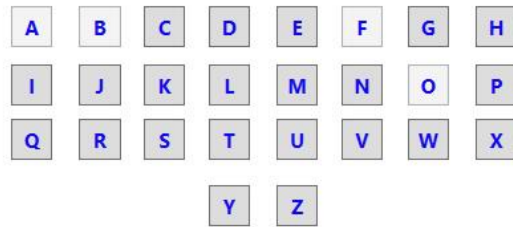
PRÉFÉRENCES

HISTORIQUE



Score: 3

Trouver ce Mot: FOO#



Débuter le jeu



PRÉFÉRENCES HISTORIQUE

Mot	Pointage	Erreurs	Date	Temps	Résultat	
UNBELIEVABLE	12	1	8/7/2023 2:44:18 PM	27	SUCCES	
UNABASHED	9	4	8/7/2023 5:12:52 PM	23	SUCCES	
BIRD	4	1	8/8/2023 5:56:53 PM	18	SUCCES	
FOOD	4	2	8/8/2023 5:58:25 PM	48	SUCCES	



Barème de correction du Projet

Projet intégrateur	
Interfaces GUI conviviales appropriées au « jeu du pendu »	25
✓ L'écran d'accueil.....	5
✓ L'écran de jeu.....	5
✓ L'écran d'historique.....	5
✓ L'écran de préférences.....	5
✓ L'écran dictionnaire.....	5
Fonctionnalité du jeu	40
✓ Implémenter une logique fonctionnelle du jeu.....	10
✓ Ajouter et supprimer un mot.....	10
✓ Afficher le mot joué, le niveau de difficulté et le temps de jeu pour chaque partie jouée, en ordre chronologique	10
✓ La sélection de la langue et du niveau doit être permanente.....	10
Gestion la de base de données via Entity Framework	20
✓ Création et connexion d'une base de données	10
✓ Manipulation de la base de données.....	10
La gestion des sessions	15
✓ Gestion de la navigation.....	5
✓ Partage des données	10
TOTAL	100

NB : J'ai pris en considération la qualité et la clarté du code.